

**BONEKA SEBAGAI METAFORA SIFAT MANUSIA
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

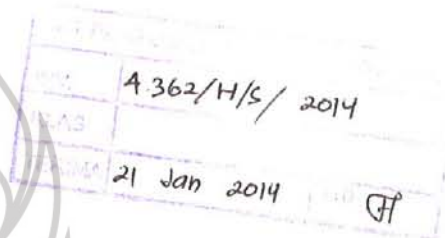
Oleh

I PUTU ERDIAWAN

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

**BONEKA SEBAGAI METAFORA SIFAT MANUSIA
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**BONEKA SEBAGAI METAFORA SIFAT MANUSIA
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



I PUTU ERDIAWAN

NIM : 0611789021

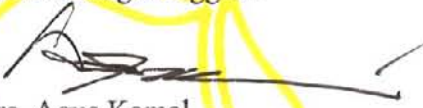
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni**

2013


Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

BONEKA SEBAGAI METAFORA SIFAT MANUSIA DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh I Putu Erdiawan, NIM 0611789021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juni 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

PembimbingI/Anggota


Drs. Agus Kamal
NIP:19560731 198703 1 001


PembimbingII/Anggota


Wiwik Sri Wulandari. M.Sn
NIP:19760510 200112 2001


Cognate/ Anggota


Amir Hamzah, S.Sn., M.A.
NIP:19700427 199903 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni /Ketua/Anggota


Wiwik Sri Wulandari. M.Sn
NIP:19760510 200112 2001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi. M. Des.
NIP:195908021 98803 2 001

KATA PENGANTAR

“ Om Swastyastu “

Puji syukur dipanjatkan dihadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas rahmatNya, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Laporan ini merupakan karya Tugas Akhir yang diajukan untuk diuji guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 bidang Seni Rupa Murni.

Sangatlah disadari tulisan dalam laporan ini terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sebelumnya dihaturkan permohonan maaf sehingga menjadi koreksi, dan kelak akan berguna bagi penulisan selanjutnya, serta memberi arti dan manfaat bagi para pembaca.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu terselesainya Tugas Akhir ini, untuk itu diucapkan kepada :

1. Drs. Agus Kamal, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan teknis, pengarah ilmu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang juga memberikan bimbingan serta arahan penulisan dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir.

3. Amir Hamzah, S.Sn., M.A. selaku Cognate
4. Drs. Ign. Hening Swasono, M. Sn. Selaku dosen wali atas waktu serta bimbingan pada masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni merangkap Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua I Made Damping dan Ni Wayan Muliani serta adik Ni Made Lindasari atas segala dukungan yang telah diberikan.
9. Kelompok Linuh (Cupruk, Conk, Abut, Nisak, Rahwono, Laras), Sanggar Dewata Indonesia, KMHD ISI, Sado dan Ring Tng Ting Futsal Club.
10. Fery Andika, Yenshi, Abut, Martil, Bejo, Bantot, Apem, Kacor dan semua pihak yang telah memberi dukungan dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih.

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1	i
Halaman Judul ke-2	ii
Halaman Pengesahan	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	3
B. Rumusan Penciptaan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Makna Judul.....	8
BAB II. KONSEP	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk.....	22
C. Konsep Penyajian.....	31
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	32
A. Bahan	32
B. Alat.....	34
C. Teknik	35
D. Tahapan Pembentukan	37
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA	50
BAB V. PENUTUP	72
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77
A. Foto Diri Mahasiswa.....	78
B. Katalogus	81

C. Foto Poster Pameran	82
D. Foto Suasana Display Karya.....	83
E. Foto Suasana Pameran	84



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.	Gambar Karya Isa Ansory “ <i>I Need You</i> ”	4
Gb. 2.	Gambar Karya Isa Ansory “ <i>Togetherness</i> ”	4
Gb. 3.	Gambar tokoh utama dalam film MR.Bean bersama Teddy si beruang ..	6
Gb. 4.	Gambar Boneka Voodoo.	13
Gb. 5.	Gambar tiga boneka kayu, tahun 1800.	14
Gb. 6.	Gambar Teddy Steiff bersama foto pemiliknya.....	16
Gb. 7.	Gambar Karya Isa Ansory “ <i>Learn To Meditatio</i> ”	26
Gb. 8.	Gambar Karya Sudarna Putra.” <i>Super Power</i> ”	27
Gb. 9.	Gambar boneka mainan acuan penulis	28
Gb.10.	Gambar boneka mainan acuan penulis	29
Gb.11.	Gambar boneka mainan acuan penulis	29
Gb.12.	Gambar boneka mainan acuan penulis	30
Gb.13.	Gambar boneka mainan acuan penulis	30
Gb.14.	Tahap Pembuatan Kanvas.....	37
Gb.15.	Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Melukis	38
Gb.16.	Observasi ke Pusat Penjualan Boneka	39
Gb.17.	Membaca Buku di Perpustakaan	40
Gb.18.	Membuka Situs Internet.....	41
Gb.19.	Sketsa Pada Kertas	42
Gb.20.	Sketsa Pada Kanvas	43
Gb.21.	Proses Pewarnaan dan Penyinaran.....	44
Gb.22.	Proses penekanan pada objek utama.....	45
Gb.23.	Proses Penekanan pada Latar Belakang	46
Gb. 24.	Proses Pemberian Tanda Tangan	47

Gb. 25. Proses Pemberian Varnis	48
Gb. 26. Karya No 1. ,” <i>Serupa Tapi Tak Sama</i> ”	
Akrilik di kanvas, 130cm x 160cm, 2010	51
Gb. 27. Karya No 2. ,” <i>Main Belakang</i> ”	
Akrilik di kanvas, 130cm x 160cm, 2012	52
Gb.28. Karya No.3, ” <i>Gak Cukup Satu</i> ”	
Akrilik di kanvas, 130cm x 160cm, 2010	53
Gb.29. Karya No.4, ” <i>Sendiri Dalam Keramaian</i> ”	
Akrilik di kanvas, 150cm x200cm, 2012	54
Gb.30. Karya No.5, ” <i>Kumpulan Pemalas</i> ”	
Akrilik di kanvas, 150cm x 150cm, 2010	55
Gb.31. Karya No.6, ” <i>Lunturnya Tradisi</i> ”	
Akrilik di kanvas, 150cm x 200cm, 2012	56
Gb.32. Karya No.7, ” <i>Apatis</i> ”	
Akrilik di kanvas, 100cm x 250cm, 2013	58
Gb.33. Karya No.8, ” <i>Adu Domba</i> ”	
Akrilik di kanvas, 130cm x 540cm, 2013	59
Gb.34. Karya No.9, ” <i>Menutup Diri</i> ”	
Akrilik di kanvas, 150cm x 200cm, 2013	60
Gb.35. Karya No.10, ” <i>selalu Berdampingan</i> ”	
Akrilik di kanvas, 150cm x 200cm, 2013	61
Gb.36. Karya No.11, ” <i>Semua Ingin Berkuasa</i> ”	
Akrilik di kanvas, 150cm x 200cm, 2013	62
Gb.37. Karya No.12, ” <i>Bonekaku Pahlawanku</i> ”	
Akrilik di kanvas, 130cm x 160cm, 2013	63
Gb.38. Karya No.13, ” <i>Klepto</i> ”	

Akrilik di kanvas, 140cm x 140cm, 2013	64
Gb.39. Karya No. 14, <i>“Lunturnya Rasa Malu”</i>	
Akrilik di kanvas, 140cmx 140cm, 2013	65
Gb.40. Karya No. 15, <i>“Berbagi”</i>	
Akrilik di kanvas, 130cmx 320cm, 2013	66
Gb.41. Karya No. 16, <i>“Dualisme”</i>	
Akrilik di kanvas, 100cmx 250cm, 2012	67
Gb.42. Karya No. 17, <i>“Jorok”</i>	
Akrilik di kanvas, 90cmx 190cm, 2010	68
Gb.43. Karya No. 18, <i>“Tersudut Karena Beda”</i>	
Akrilik di Kanvas, 130cmx 380cm, 2012	69
Gb.44. Karya No. 19, <i>“Suka instan”</i>	
Akrilik di Kanvas, 140cmx 150cm, 2013	70
Gb.45. Karya No. 20, <i>“sombong”</i>	
Akrilik di Kanvas, 100cmx 120cm, 2010	71
Gb. 46. Foto diri	78
Gb. 47. Katalog	81
Gb. 48. Foto poster dalam ruangan.....	82
Gb. 49. Foto suasana display karya.....	83
Gb. 50. Foto suasana pameran.....	84



BAB I

PENDAHULUAN

Seni berkaitan erat dengan kehidupan peradaban manusia, telah melalui waktu yang panjang untuk mencapai kemajuan seperti sekarang. Disadari ataupun tidak, seni telah mempunyai peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh sifat dasar kebutuhan akan keindahan sebagai salah satu pemenuhan batin manusia.

Karya seni tercipta dari pengalaman yang diserap oleh indra, kemudian mengalami pengendapan serta diolah dengan kepekaan rasa, lalu diungkapkan dengan bahasa visual agar orang lain dapat memahami pengalaman atau rasa batin seniman. Pengalaman mampu menggerakkan seorang seniman dalam menciptakan karya seni, pengalaman yang merupakan interaksi dengan lingkungan sekitar. Interaksi itu bisa secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai individu yang hidup dan berinteraksi dengan lingkungannya, maka tak terelakkan lagi bahwa kehidupan seniman dan aktivitasnya dipengaruhi oleh lingkungan kehidupannya, termasuk dalam hal ini adalah pengaruh perkembangan mainan anak.

Perkembangan mainan dan arus informasi memungkinkan manusia dapat berhubungan dengan manusia lain atau lingkungannya secara tidak langsung melalui perantara, misalnya televisi, radio, *handphone*, internet. Dalam perkembangannya mainan anak khususnya boneka diciptakan sebagai mainan anak sehingga boneka juga menjadi bagian dari kehidupan manusia. Boneka tidak hanya sebagai mainan anak tapi banyak juga boneka yang merupakan model dari manusia, atau menyerupai manusia. Ada ungkapan bahwa dalam hal tertentu

manusia juga bisa dianggap sebagai boneka, apabila dalam hal bertingkah laku kurang fleksibel atau pada hal tertentu manusia hanya dimanfaatkan dan dijadikan mainan oleh manusia lainnya.

Berangkat dari persoalan di atas penulis ingin mengangkat figur boneka sebagai dasar pijakan dalam berkarya seni, yang kemudian diolah baik dari segi bentuk serta unsur-unsur yang terdapat dalam figur boneka, yang kemudian disajikan sebagai ide atau gagasan dalam penciptaan karya seni lukis. Terjadinya pendeformasian bentuk figur melalui destruksi, maupun distorsi pada objek disesuaikan dengan imajinasi penulis. Hal ini bermaksud untuk mencapai nilai-nilai artistik dari figur-figur boneka tersebut, namun yang terpenting adalah sebagai salah satu upaya untuk mengekspresikan sifat manusia dalam figur-figur boneka tersebut. Keberadaan figur boneka telah membangkitkan proses kreatif dalam diri penulis. Inilah yang kemudian menjadi dasar pijakan yang mengilhami dalam proses berkeaktifitas seni khususnya seni lukis. Dengan perkembangan boneka baik dalam kehidupannyata ataupun film, seperti film Mr Bean, menimbulkan keinginan penulis untuk mengangkat tema boneka kedalam karya seni lukis. Bagi penulis boneka menjadi fenomena menarik jika dikaitkan dengan kehidupan manusia khususnya sifat manusia, juga mempunyai nilai artistik secara visual.

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan seni rupa pada saat ini sangatlah pesat dan produktif yang ditandai dengan semakin bangkitnya semangat berkreasi dan berinovasi, serta penjelajahan untuk mencapai nilai dalam seni rupa. Karya seni yang memuat gagasan, ide, wujud kreativita satau kemampuan estetis visual berdasar kaidah estetika, sementara itu menjadi hal yang penting dalam lingkup akademik, seakan menjadi tuntutan sekaligus spirit ketika akan diwujudkan ke dalam karya. Di dalam proses akademi, harus diakui penulis sendiri tak luput dari referensi yang menjadi acuan dalam berkarya. Baik dalam wujud wacana maupun kontak visual yang memperkaya/memberi ide dalam berkarya.

Dalam berkarya penulis tidak lepas dari pengalaman, pengamatan, kekaguman, serta kecintaan terhadap hal-hal tertentu. Sejak kecil penulis sebenarnya tidak tertarik terhadap boneka karena boneka lebih banyak dimainkan oleh anak perempuan. Ketertarikan penulis bermula pada awal semester v di ISI Yogyakarta. Dimana pada semester ini mulai mendapatkan mata kuliah lukis bebas yang sekarang bernama lukis madya II, disinilah penulis mulai mengalami kebingungan dalam menentukan lukisan yang hendak dilukis, mulailah penulis mencari contoh-contoh lukisan pada beberapa katalog pameran seni rupa. Tiba - tiba pandangan penulis jatuh pada sebuah katalog yang terdapat lukisan sebuah figur boneka, karya Isa Ansory, dengan begitu detailnya bulu - bulu boneka dibuat begitu miripnya, lekas saja penulis tertarik dengan lukisan boneka dan mulai membuat lukisan boneka-boneka tersebut. Sejak saat itulah penulis tertarik dengan

boneka dan mulai mengangkat boneka sebagai tema-tema lukisan sampai pada saat ini.



Gb. 1. Karya Isa Ansory “*I Need You*”, akrilik di kanvas, 150x200 cm, 2009

Sumber :Katalog pameran Isa Ansory, *What A Doll*, 2010



Gb. 2. Karya Isa Ansory “*Togetherness*”, akrilik di kanvas, 150x200 cm, 2009

Sumber :Katalog pameran Isa Ansory, *What A Doll*, 2010

Pada awalnya penulis masih bingung dalam melukis boneka. Hal apa saja yang dapat dikembangkan dari boneka. Penulis mulai mencari referensi yang membahas mengenai boneka dan ketika penulis mulai membaca pengertian dari boneka, yang menyatakan boneka adalah tiruan dari manusia, hewan, tumbuhan dan makhluk imajinasi lainnya, terpikirkanlah ide dimana boneka dimetaforakan sebagai sifat manusia. Melalui keragaman boneka dan sifat manusia penulis berharap dapat bebas dalam berkarya.

Pada pertengahan tahun 2000-an di stasiun TV lokal sering ditayangkan serial Mr.Bean hingga saat ini. Mr.Bean adalah serial komedi dari Inggris yang dibintangi oleh Rowan Atkinson. Program ini diproduksi oleh Tiger Television, yang kemudian berganti nama menjadi Tiger Aspect.

Pada serial ini Atkinson berperan menjadi seorang lelaki lucu, egois, dan banyak akal yang sering menghadapi situasi konyol karena ulah dan perbuatannya. Dalam kesehariannya, Mr.Bean mengendarai sebuah Mini Cooper dengan ditemani oleh Teddy, dimana Teddy adalah boneka beruang kesayangannya, dalam setiap filmnya Teddy si boneka beruang seakan-akan dianggap manusia yang dapat berbicara dan melakukan hal-hal lainnya bersama Mr.Bean. Dalam film ini Teddy si boneka beruang diperlakukan layaknya manusia, menjadi teman bicara, tidur, dan kegiatan lainnya selayaknya manusia. Melihat hal ini penulis mendapat ide menampilkan boneka pada setiap karya-karyanya, dari film ini penulis dapat melihat Mr Bean seakan-akan memanusiakan boneka tersebut.



Gb. 3. Gambar tokoh utama dalam film MR.Bean bersama Teddy si beruang

Sumber : www.ifpress.com(diakses oleh penulis pada tanggal 23 maret 2013, jam 10.30)

Tokoh Teddy si boneka beruang ini adalah salah satu yang menginspirasi penulis, bahwa boneka dapat dimetaforakan sebagai manusia, karena dalam keseharian Mr. Bean memperlakukan boneka Teddynya selayaknya manusia pada umumnya.

Berdasarkan keunikan dan kerumitan sifat manusia dan boneka, penulis/sekaligus perupa berusaha mengangkat tema ini sebagai sumber ide

penciptaan dalam berkarya yang kemudian diwujudkan kedalam wujud visual (karya dua dimensional).

B. Rumusan Masalah

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah boneka dapat mewakili sifat manusia dalam pemaknaan penulis?
2. Bagaimanakah sifat manusia pada boneka divisualisasikan dan melalui media dan tehnik bagaimana ide di atas diwujudkan ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan :

- a. Mengetengahkan boneka untuk mewakili sifat-sifat manusia dalam pemaknaan penulis.
- b. Memvisualisasikan sifat-sifat manusia pada boneka ke dalam karya seni lukis, melalui media dan teknik tertentu dalam seni lukis.

2. Manfaat :

- a. Masyarakat dapat menyadari sifat-sifat manusia dalam kehidupan sehari-hari
- b. Menjadi media komunikasi antara penulis, karya seni, penikmat seni.

D. Makna Judul

Untuk mengantisipasi kekeliruan pengertian dalam laporan Tugas akhir ini, maka akan dipaparkan pengertian dari judul “ **Boneka sebagai Metafora Sifat Manusia Dalam Penciptaan Seni Lukis** ” sebagai berikut :

Boneka : Boneka (dari bahasa potugis boneca) adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, terutama manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi. Boneka bisa dikatakan salah satu mainan yang paling tua, karena pada zaman yunani, romawi ataupun mesir kuno sudah terdapat boneka. Namun fungsi, bentuk, maupun bahan pembuatnya ternyata memiliki perbedaan yang mencolok antara dulu dan saat ini. Jadi boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan.¹

Metafora : Pemakaian kata yang bukan makna sebenarnya melainkan sebagai kiasan atau persamaan (perbandingan).²

Sifat : Kecenderungan seseorang memberikan responsifat atau *trait* itu adalah struktur mental yaitu kesimpulan yang diambil dari tingkah laku seseorang. Adapun macam sifat manusia antara lain kesal, marah, sabar, rendah hati, emosi, sentimental, membenci dan mencintai.³

¹ Hilary Kay, *Boneka, Mainan dan Permainan*, PT Gramedia, Jakarta, 1996, p. 10.

² Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Mitra Pelajar, Surabaya, 2005, p. 739.

³ Calvin S Hall & Gardner Lindzey, *Teori-Teori Sifat dan Behavioristik*, Kanisus, 1993, p. 149.

Manusia : Mahluk ciptaan Tuhan yang mempunyai akal dan pikiran.⁴

Penciptaan : Yang diciptakan⁵

Seni Lukis : Suatu pengucapan pengalaman artistik yang di tumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.⁶

Menurut pengertian di atas, penulis menyimpulkan **“Boneka sebagai Metafora Sifat Manusia Dalam Penciptaan Seni Lukis”** adalah figur Boneka yang dimetaforakan sebagai manusia yang mempunyai beberapa sifat yang diciptakan dalam karya seni lukis. Salah satu keunikan dari manusia adalah mempunyai sifat yang berbeda satu sama lain. Walaupun secara fisik mirip (kembar), namun secara sifat manusia dapat dipastikan memiliki perbedaan. Perbedaan inilah yang dapat membuat manusia saling melengkapi satu sama lain. Pemilihan boneka untuk memetaforakan sebagai sifat manusia disebabkan karena melihat ketertarikan dari figur boneka yang sering dijadikan perumpamaan sebagai peran pengganti dari sosok manusia, seperti pada tokoh pewayangan dan pertunjukan boneka lainnya contohnya: pinokio, si unyil, *barbie*, dan boneka tangan. Pemikiran yang penulis/perupa dapatkan dengan kemudian dihadirkan ke dalam wujud visual yaitu karya dua dimensional (karya seni lukis) ditampilkan melalui segala aspek estetis visual garis, warna bentuk, bidang, tekstur, komposisi yang disajikan sebegitu rupa oleh penulis sendiri.

⁴Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Mitra Pelajar, Surabaya, 2005, p. 730.

⁵ Ibid, Hoetomo, p. 739.

⁶Soedarso SP, *Tinjauan Seni*, Saku Dayar Sana Yogyakarta, 1987, p. 10.